

USEP 66  
1, rue Michel Doutres  
66000 Perpignan  
Mail : [usep66@laligue.org](mailto:usep66@laligue.org)  
Site : [laligue66.org](http://laligue66.org)

# Jeux de ballons, cycle 1



Dossier pédagogique de rencontre

## Présentation du projet

Jouer au ballon avec les autres est une activité loin d'être simple pour un élève de 3 ans...

L'élève de 3 ans commence à maîtriser la marche, à jouer avec un ballon, prend plaisir à jouer au côté des autres mais la course qui s'ébauche, lui crée des problèmes d'équilibre. Il lui est difficile de juxtaposer des actions (se déplacer puis lâcher la balle, puis toucher la main d'un partenaire... ). Certains paramètres le mettent en difficulté (la précision, le trajet, la rapidité, ...), son jeu est égocentrique et son temps d'attention est limité.

Ces difficultés constituent autant d'enjeux d'apprentissage à l'école maternelle que le ballon va pouvoir déclencher, selon les intentions pédagogiques qu'on lui portera.

La rencontre « Jeux de ballons » que vous propose l'USEP est un outil à insérer dans votre séquence sur les jeux collectifs avec ballons. Comme dans tout dossier de rencontre, les jeux proposés ne constituent pas une séquence clé en mains mais plutôt une série de situations-références qui vont orienter les activités motrices que vous proposerez aux élèves.

Objectifs pédagogiques de la séquence « jeux de ballons » dans laquelle s'insère cette rencontre :
--

### au niveau moteur:

- Créer l'ébauche d'une motricité spécifique liée au ballon : lancer/recevoir, tirer
- Coordonner et enchaîner des actions vers plus d'efficacité et de précision ...
- Développer les capacités de perception /d'anticipation/de décision

### au niveau affectif:

- Accepter de jouer AVEC un autre, plusieurs autres... partager
- Gérer ses émotions, savoir perdre/gagner;
- Accepter les règles: du jeu et de la vie collective
- Etre 1 joueur, dans une équipe.

### au niveau cognitif:

- Comprendre un jeu, son but, la consigne,
- Faire un projet d'action pour atteindre un but, et réussir.
- Sélectionner et traiter de l'information (cible, objet en mouvement, l'autre...)

Objectifs relatifs à la rencontre USEP

**L'élève au cœur de la rencontre...**

**Avant la rencontre, les élèves doivent :**

- Connaître les règles des jeux et s'y être exercés suffisamment
- Aider au transport du matériel

**Le jour de la rencontre, les élèves doivent :**

- Savoir se « mélanger » avec d'autres élèves.
- Savoir respecter les règles simples.
- Accepter de jouer et de participer.
- Comprendre ses performances.
- Développer son autonomie.
- Partager son matériel

**Après la rencontre, les élèves doivent :**

- Aider au rangement.
- Savoir retrouver leurs vêtements et matériels.
- S'habiller seuls.
- Raconter les temps forts de la rencontre.

### Situations de jeux retenues pour cette rencontre :

jeux	Spécificité motrice	Bref descriptif
<b>Le château</b>	Lancer et construire les rôles d'attaquant et de défenseur	Les élèves doivent lancer de la nourriture (ballons) à l'intérieur du château. 3 niveaux de jeux permettent de construire progressivement les rôles d'attaquant et de défenseur.
<b>Les balles brûlantes</b>	Lancer et coopérer à une tâche commune	Envoyer un maximum de ballons dans le camp adverse
<b>La bataille du carton</b>	Faire rouler le ballon	Faire rouler un ballon pour faire avancer le carton vers la ligne brûlante adverse
<b>L'horloge</b>	Se passer le ballon	Faire un maximum de tours d'horloge en se passant le ballon pendant que l'autre équipe déménage les objets d'une réserve
<b>Les clés du trésor</b>	Lancer haut et précis	Envoyer le ballon dans un panier de mini-basket pour gagner des trésors
<b>L'attaque des tours</b>	Tirer au pied	Faire tomber les tours du château en tirant dessus au pied

Chaque classe qui s'engage sur ce projet de rencontre mettra en place des situations qui amèneront progressivement les élèves à maîtriser les jeux retenus pour la rencontre. Ce projet, avant tout pensé pour les PS et MS, nécessite un long travail qui doit être débuté dès le début de l'année pour que la rencontre soit une réussite pour élèves et enseignants.

3 niveaux de pratique de jeu sont proposés pour chacune des situations. Le jour de la rencontre, les élèves seront répartis en groupe de niveau.

## Organisation de la rencontre

Chaque rencontre se déroulera en gymnase à la demi-journée (matin ou après-midi) et accueillera 6 classes maximum.

	matin	Après-midi
		Arrivée sur site et pique-nique à 11h45
Réunion des enseignants	9h30	12h30
Début des activités pour les élèves	10h	13h
Fin de la rencontre	midi	15h
	Pique-nique sur site puis départ des cars à 13h	

Le détail des transports des classes sera en ligne 15 jours avant la rencontre.

Chaque classe constituera des équipes de niveau (PS, MS ou GS), de 4 à 6 élèves. Le nombre d'équipes par classe sera fixé par l'organisation en amont. Chaque équipe aura un numéro. Dès l'arrivée dans le gymnase, l'enseignant viendra confirmer le nombre d'équipes de la classe. Des groupes de 4 équipes seront constitués et tourneront ensemble sur les ateliers. Un tableau vous indiquera le groupe pour chacune de vos équipes.

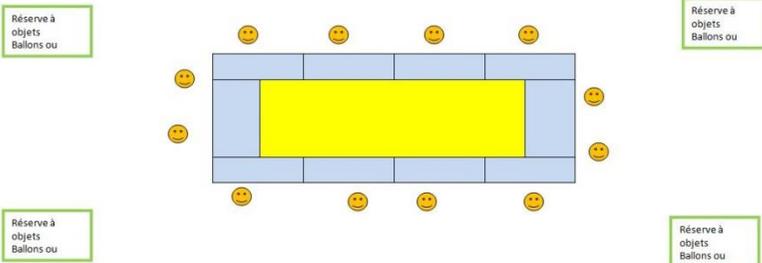
Un enseignant et son ATSEM seront en charge de l'un des 6 jeux. Ils adapteront l'atelier-jeu en fonction du niveau des élèves.

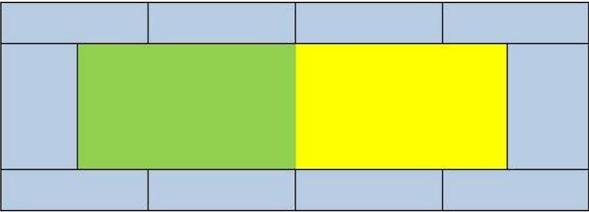
Un adulte accompagnateur (hors enseignant et ATSEM) sera chargé d'accompagner chaque équipe. Les adultes accompagnateurs veilleront à ce que les enfants respectent le matériel et les lieux de la rencontre. Leur rôle sera aussi de favoriser la motivation et l'engagement des élèves tout au long de la matinée. Une fiche de suivi (proposée en fin de dossier) les aidera à suivre le déroulement de la rencontre et pourra constituer une aide pour évaluation. Pensez à photocopier cette feuille pour chacune de vos équipes et prévoir un support rigide et les crayons nécessaires. Chaque enseignant peut, s'il le désire, préparer une fiche d'évaluation complémentaire.

Ensuite, environ toutes les 20 minutes, l'organisateur donnera un signal sonore pour que les groupes changent d'ateliers de façon synchrone et selon le sens donné par la fiche de suivi.

A la fin des activités du matin, les adultes feront participer les élèves au rangement des ateliers. Il ne sera pas procédé à un classement des classes selon les performances qui n'aurait aucun sens.

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>	
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer	
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>JEUX DE BALLONS / JEU DU CHATEAU</b>	<b>NIVEAU 1</b>

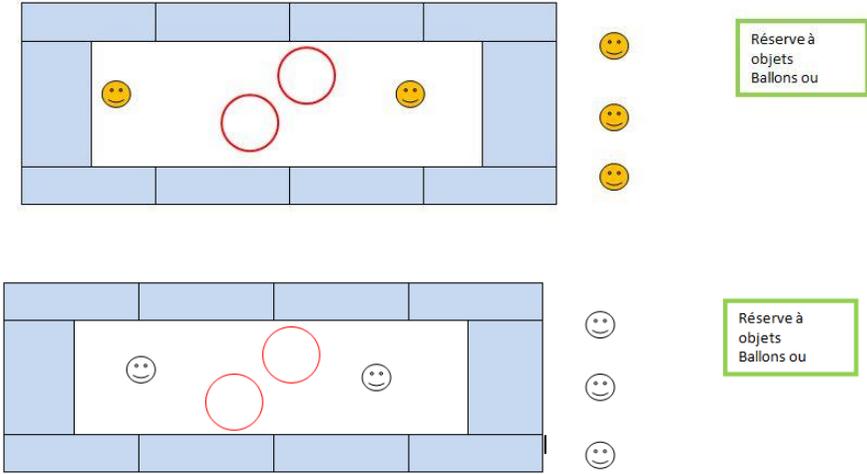
<b>OBJECTIF</b>	<p><b>Actions motrices</b> : lancer en vue <u>d'atteindre un but précis</u></p> <p><b>Connaissances</b> : lexique des objets</p> <p><b>Attitudes</b> : Apprendre le partage des espaces ou des objets</p>	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><u>Lieu</u> : cour</p> <p><u>Matériel</u> : ballons, balles, objets à lancer (sacs de sable) 5 objets par élève</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : deux groupes donc deux ateliers en parallèle</p> <p> <b>Niveau 1 : situations de lancers</b></p> <p><u>Aménagement</u> : La muraille du château est matérialisée par des cordes (2 lignes, ou tapis...) constituant un rectangle de 8m sur 4 m (la zone jaune représente la zone cible à atteindre, la zone bleue est interdite et a 2 m de large)</p> <p>La réserve d'objets est autour du château (4 boîtes vertes) à 5 m de la muraille du château. Cf. schéma</p>	
<b>BUT</b>	<p>Les élèves, à l'extérieur du château, doivent récupérer les objets et les lancer dans la zone jaune (cf. schéma du jeu). Ces objets ou ballons symbolisent la nourriture qui permet de ravitailler les occupants du château.</p> <p><u>Lorsque tous les objets sont dans le château, au signal de la maîtresse, les élèves récupèrent les objets pour rejouer.</u></p>	

<b>CONSIGNES</b>	Lancez à l'intérieur du château les objets-nourriture.
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Les objets à lancer ou à faire rouler sont à l'intérieur du château.
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille des objets à lancer</li> <li>• <u>2 zones</u> (distinction des objets qui roulent de ceux que l'on doit obligatoirement lancer : objets à lancer (sacs de sable, ou, tout autre objet qui ne roule pas)</li> <li>• Les élèves, à l'extérieur du château, doivent lancer les objets dans la zone jaune / faire rouler les ballons dans la zone verte. (cf. schéma du jeu). Ces objets ou ballons symbolisent la nourriture qui permet de ravitailler les occupants du château</li> </ul> 

### Pour le maître

<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	<p>Respect de la consigne : faire rouler avec une main ou deux mains (selon la taille de l'objet)</p> <p>Sur les objets (lancer par-dessus l'épaule ou lancer comme à la pétanque (lancer dessous)..)</p> <p>Engagement de l'élève (nombre d'allers-retours)</p>
-------------------------------	--

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>	
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer	
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>JEUX DE BALLONS / JEU DU CHATEAU</b>	<b>NIVEAU 2</b>

<b>OBJECTIF</b>	<p><b>Actions motrices</b> : lancer en vue <b>d'atteindre un but précis</b></p> <p><b>Connaissances</b> : lexique des objets</p> <p><b>Attitudes</b> : Apprendre le partage des espaces ou des objets</p>	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><u>Lieu</u> : salle de motricité, cour</p> <p><u>Matériel</u> : ballons, balles, objets à lancer (sacs de sable...)</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : deux groupes en parallèle (deux équipes)</p> <p>La muraille du château est matérialisée par des cordes (2 lignes, ou tapis...) constituant un rectangle de 8m sur 4 m.</p> <p>Cerceaux disposés à l'intérieur du château (la zone jaune représente la zone cible à atteindre, la zone bleue est interdite et a 2 m de large)</p> <p> <b>Niveau 2 : situations de lancers en coopération</b></p> <p><u>Aménagement</u> : La muraille du château est matérialisée par des cordes, lignes constituant un rectangle de 8m sur 4 m (les cibles à atteindre sont les cerceaux)</p> <p>La réserve d'objets est autour du château (1 boîte verte) à 5 m de la muraille du château. Cf. schéma</p>	

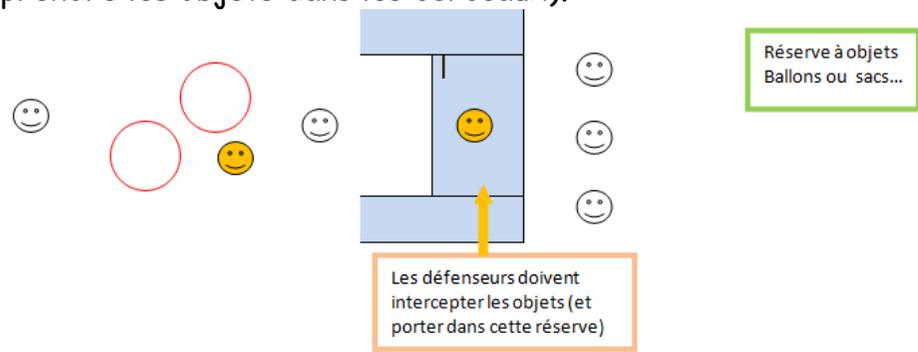
<b>BUT</b>	<p>Les élèves, à l'extérieur du château, doivent lancer les objets dans les cerceaux (cf. schéma du jeu : 2 cerceaux). Ces objets ou ballons symbolisent la nourriture qui permet de ravitailler les occupants du château.</p> <p>Les élèves à l'intérieur, ramasseurs, vont chercher les ballons ou objets hors des cerceaux et les ramènent le plus rapidement possible dans les cibles (réserve de nourriture).</p> <p><b>Mettre tous les objets dans les cerceaux avant l'autre équipe.</b></p>
<b>CONSIGNES</b>	<p>Pour les lanceurs : Lancez ou faites rouler l'objet à l'intérieur du château en visant <b>les cerceaux</b>.</p> <p>Pour les ramasseurs à l'intérieur du château: ramassez les objets hors des cerceaux et posez-les dans les cerceaux</p>
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	<p>La première équipe qui a tous les objets à l'intérieur des cerceaux a gagné.</p>
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de cerceaux (de 2 à 6)</li> <li>• 2 couleurs de cerceaux : dans les rouges devront être lancés les balles ou ballons</li> </ul> <p>Dans les bleus les objets à lancer qui ne roulent pas cf. schéma</p> <p>Aide aux élèves : chaque cerceau sera identifié par une étiquette code (tri ou classement avec plusieurs cerceaux)</p> <div data-bbox="591 724 1630 992" data-label="Image"> <p>Le schéma illustre un château rectangulaire avec des murs bleus. À l'intérieur, il y a deux cerceaux : un rouge et un bleu. Trois objets jaunes (sourires) sont dispersés : deux sont à l'intérieur des cerceaux (un dans le rouge, un dans le bleu), et un est à l'extérieur. À droite du château, trois autres objets jaunes sont alignés verticalement. Une boîte verte à droite est étiquetée 'Réserve à objets Ballons ou'.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour lancer au-dessus : Piquets installés sur une muraille du château + élastique courant le long de ces piquets à hauteurs variables (1m et +).</li> </ul>

Pour le maître

<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	<p>Pour tous : respect de la consigne.</p> <p>Pour les lanceurs : Enchaîner déplacements (récupération objets) et lancers précis (vers la cible)</p> <p>Pour les ramasseurs : Observer les trajectoires pour anticiper le ramassage des objets</p> <p>Enchaîner ramasser + déposer l'objet.</p>
-------------------------------	---

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>	
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer	
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>JEUX DE BALLONS / JEU DU CHATEAU</b>	<b>NIVEAU 3</b>

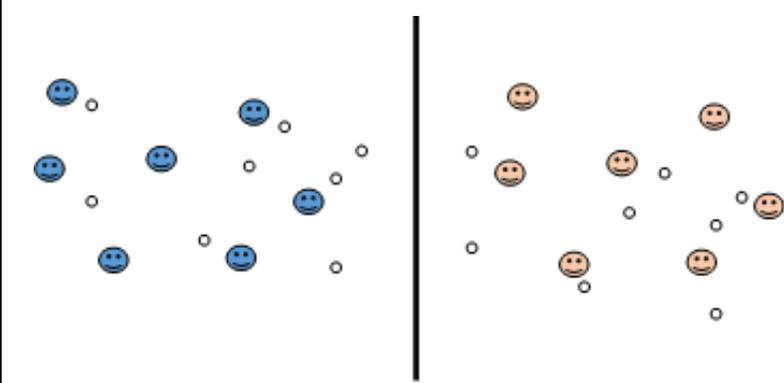
<b>OBJECTIF</b>	<p><b>Actions motrices</b> : lancer en vue <u>d'atteindre un but précis</u></p> <p><b>Connaissances</b> : lexique attaquants, défenseur, objets</p> <p><b>Attitudes</b> : Apprendre le partage des espaces ou des objets</p>	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><u>Lieu</u> : salle de motricité, cour</p> <p><u>Matériel</u> : ballons, balles, objets à lancer (sacs de sable...)</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : deux ateliers en parallèle (2 équipes en parallèle)</p> <p>La muraille du château est matérialisée par des cordes (2 lignes, ou tapis...) constituant un rectangle de 8m sur 4 m.</p> <p>Cerceaux disposés à l'intérieur du château (la zone jaune représente la zone cible à atteindre, la zone bleue est interdite et a 2 m de large)</p> <p><b>▲ Niveau 3 : situations de lancers en coopération et opposition</b></p> <p><u>Aménagement</u> : La muraille du château est matérialisée par des cordes, lignes constituant une zone de 4 m (les cibles à atteindre sont les cerceaux)</p> <p>La réserve d'objets est à 5 m de la muraille du château. Cf. schéma</p>	<p>Le schéma illustre le dispositif de jeu. À gauche, deux cerceaux rouges sont lancés vers une muraille bleue. Deux défenseurs (sourires jaunes) sont positionnés derrière la muraille. À droite, une réserve d'objets (sacs ou ballons) est indiquée par une boîte verte. Une zone bleue de 2m de large est marquée devant la muraille. Une zone orange est indiquée par une boîte orange et une flèche bleue, avec le texte 'Les défenseurs doivent intercepter les objets (et porter dans cette réserve)'. Une flèche bleue pointe également vers la réserve d'objets avec le texte 'Réserve des orange'.</p>
<b>BUT</b>	Les élèves, à l'extérieur du château, doivent lancer les objets dans les cerceaux (cf. schéma du jeu : 2 cerceaux). Ces objets ou ballons symbolisent la nourriture qui permet de ravitailler les occupants du	

	<p>château.          Les élèves à l'intérieur, ramasseurs, vont chercher les ballons ou objets hors des cerceaux et les ramènent dans les cibles.  <u>Mettre tous les objets dans les cerceaux.</u></p> <p><b>Les élèves défenseurs (orange) : doivent rester dans leur zone (sur la muraille) et intercepter les objets lancés, puis les déposer dans leur réserve.</b></p>
<b>CONSIGNES</b>	<p>Pour les lanceurs : Lancez ou faites rouler l'objet à l'intérieur du château en visant <b>les cerceaux</b>.          Pour les ramasseurs : ramassez les objets hors des cerceaux et posez-les dans les cerceaux          Pour les défenseurs : interceptez les objets et déposez-les dans votre réserve.</p>
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Le nombre d'objets dans les cerceaux et la réserve des défenseurs.
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de défenseurs, de ramasseurs</li> <li>• 1 défenseur reste sur la muraille pour intercepter et 1 défenseur dans le château avec les ramasseurs pour récupérer les objets et les ramener dans leur réserve (mais interdiction de prendre les objets dans les cerceaux).</li> </ul> 

**Pour le maître**

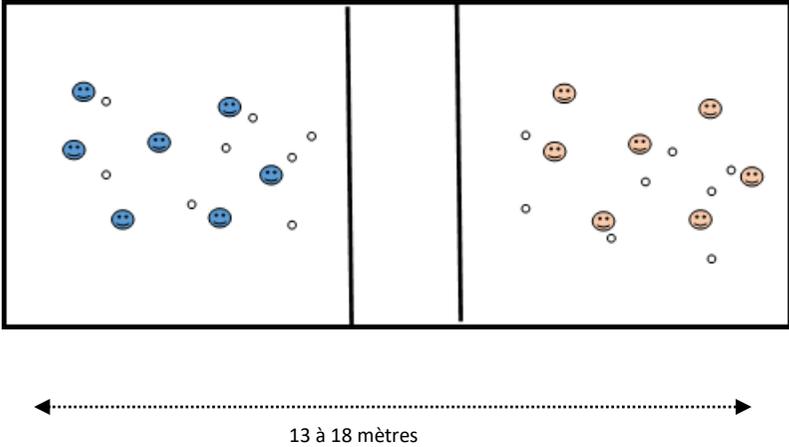
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	<p>Pour les ramasseurs : Observer les trajectoires pour anticiper le ramassage des objets          Enchaîner ramasser + déposer l'objet.          Pour les défenseurs : Observer les positions des lanceurs et analyser les trajectoires des objets.</p>
-------------------------------	--

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>JEUX DE BALLONS / LA BALLE BRÛLANTE</b>

<b>OBJECTIF</b>	<p><b>actions motrices :</b> ramasser, transporter, lancer, faire des passes</p> <p><b>connaissances :</b> lexique des objets à lancer</p> <p><b>attitudes :</b> occuper l'espace, distinguer les différents territoires d'un jeu, comprendre le résultat, élaborer des stratégies</p>	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu :</b> l'espace doit être obligatoirement clos (salle de motricité, petit gymnase ...)</p> <p><b>Matériel :</b> utiliser au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs, autres objets à lancer, bancs, adhésif, filet, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> Ces deux équipes occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une marque distincte.</p> <p><b>▲ Niveau 1</b> Chaque équipe dispose de la même provision de ballons qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui dispose du moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.</p> <p>Durée : 1 min 30</p>	
<b>BUT</b>	Mettre le plus de ballons possible dans le camp adverse et en avoir le moins possible dans son camp.	

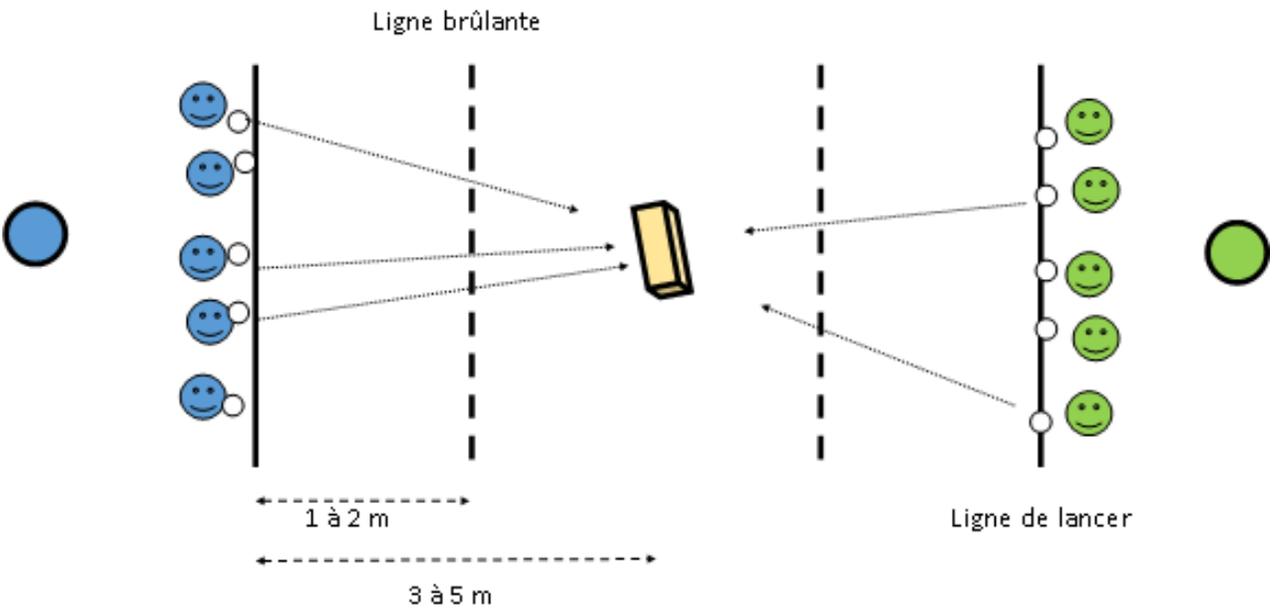
<b>CONSIGNES</b>	Au signal, lance ton objet dans le camp adverse et renvoie aussitôt ceux qui arrivent dans ton camp
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Avoir le moins possible d'objets dans son camp à la fin du jeu.
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier la taille, forme et nombre de ballon</li> <li>- Cibles délimitées : camp délimité, puis cibles dans le camp adverse (zone, caisses, cages, paniers)</li> <li>- Nature de la limite séparant les 2 camps (banc, zone + ou – large...)</li> <li>- Faire évoluer la forme du lancer (au pied, à la main)</li> </ul>

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>JEUX DE BALLONS / LA BALLE BRÛLANTE</b>

<b>OBJECTIF</b>	<p><b>actions motrices :</b> ramasser, transporter, lancer, faire des passes</p> <p><b>connaissances :</b> lexique des objets à lancer</p> <p><b>attitudes :</b> occuper l'espace, distinguer les différents territoires d'un jeu, comprendre le résultat, élaborer des stratégies</p>	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu :</b> l'espace doit être obligatoirement clos (salle de motricité, petit gymnase ...)</p> <p><b>Matériel :</b> utiliser au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs, autres objets à lancer, bancs, adhésif, filet, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> Ces deux équipes occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une zone neutre.</p> <p> <b>Niveau 2 et 3</b></p> <p>Chaque équipe dispose de la même provision de ballons qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse.</p> <p>On n'a pas le droit de marcher avec un ballon, sauf si les ballons sortent du camp. Il est possible d'aller les chercher mais on doit revenir dans son camp par la ligne arrière.</p> <p>Les passes entre partenaires sont autorisées.</p>	<p><i>Dimensions de chaque camp</i> <b>MS :</b> <i>4 mètres sur 6 mètres et une rivière de 1 mètre de large</i></p> <p><b>GS :</b> <i>5 mètres sur 8 mètres et une rivière de 1,50 mètre de large</i></p> 

	<p>L'équipe gagnante est celle qui dispose du moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.</p> <p>Durée : 3 min</p>	
<b>BUT</b>	Mettre le plus de ballons possible dans le camp adverse et en avoir le moins possible dans son camp.	
<b>CONSIGNES</b>	Au signal, lance ton objet dans le camp adverse et renvoie aussitôt ceux qui arrivent dans ton camp	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Avoir le moins possible d'objets dans son camp à la fin du jeu.	
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier la taille, forme et nombre de ballon</li> <li>- Cibles délimitées : camp délimité, puis cibles dans le camp adverse (zone, caisses, cages, paniers)</li> <li>- Nature de la limite séparant les 2 camps (banc, zone + ou – large...)</li> <li>- Faire évoluer la forme du lancer (au pied, à la main)</li> </ul>	

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>Jeux du pousse-carton</b>

<b>OBJECTIF</b>	<b>Actions motrices</b> : faire rouler une balle en vue d'atteindre un but précis <b>Attitudes</b> : Apprendre le partage des espaces ou des objets, respecter les signaux
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Terrain</b> : 6m x 8 m environ</p> <p><b>Matériel</b> : ballons, balles (1 par élève), un carton léger mais volumineux, 2 cerceaux ( 1 par équipe) où seront déposées les balles en début et en fin de jeu. Coupelles pour réaliser les 2 lignes de lancer et les lignes brûlantes.</p> <p><b>Organisation</b>: deux équipes (6 joueurs maximum par équipe)</p>  <p>Le carton est positionné au centre du terrain. Chaque joueur prend une balle dans le cerceau de son</p>

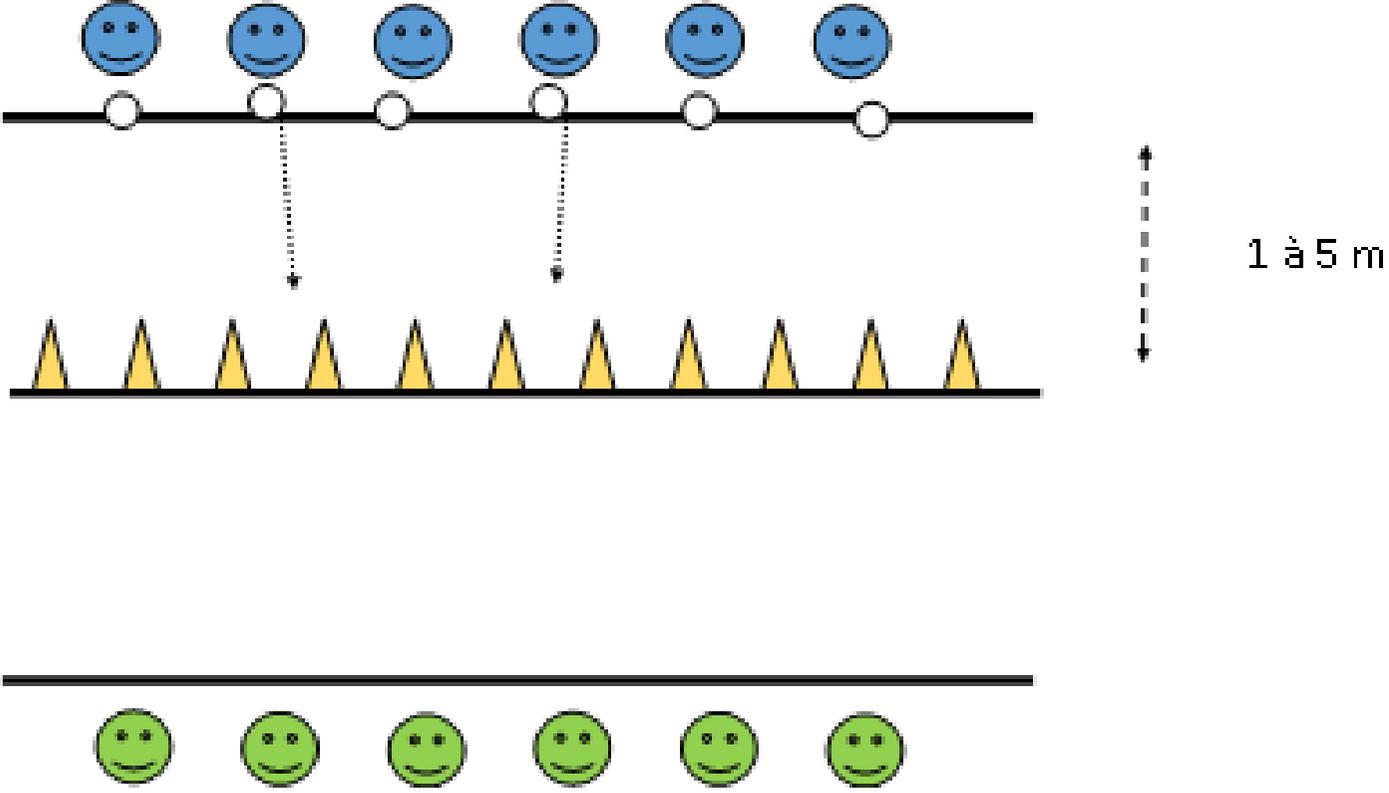
	<p>équipe. Tous les joueurs d'une même équipe se positionnent derrière la ligne de lancer de leur équipe les uns à côté des autres, face aux joueurs de l'équipe adverse.</p> <p>Au signal de l'enseignant, tous les joueurs font rouler leur balle en direction du carton dans le but de le faire avancer jusqu'à la ligne brûlante de l'équipe adverse.</p> <p>Une fois toutes les balles lancées, l'enseignant autorise les joueurs à aller récupérer une balle, puis ils retournent se placer derrière leur ligne de lancer. Puis on renouvelle l'opération.</p> <p>Le jeu s'arrête quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le carton a touché la ligne brûlante d'une équipe.</li> <li>5 lancers ont été effectués. L'équipe gagnante est celle qui a déplacé le carton au plus près de la ligne brûlante adverse.</li> <li>Si le carton sort des limites du terrain : le replacer au même niveau à l'intérieur.</li> </ul>
<b>BUT</b>	Faire rouler un ballon pour faire avancer le carton vers la ligne brûlante.
<b>CONSIGNES</b>	<p>Au signal, faites rouler votre balle pour pousser le carton derrière la ligne brûlante des adversaires.</p> <p>Au signal, allez chercher une balle.</p>
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille et type de balles</li> <li>• Augmenter/ diminuer la distance entre les lignes de lancer et la position du carton (niveau 1 : 3 mètres/ niveau 2 : 4 mètres et niveau 3 : 5 mètres)</li> </ul>

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>Jeux de l'horloge</b>

<b>OBJECTIF</b>	<p><b>Actions motrices</b> : se faire passer la balle</p> <p><b>Attitudes</b> : Apprendre le partage des espaces ou des objets, respecter les signaux</p>
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Matériel</b> : 1 ballon pour l'horloge, un chasuble pour identifier le compteur de tours d'horloge, objets à transporter (au moins 1 par coureur), 2 caisses, cerceaux ( 1 par élève de l'horloge), coupelles</p> <p><b>Organisation</b>: une équipe de coureurs ; les joueurs de l'autre équipe se placent dans les cerceaux signifiant l'horloge.</p> <p>Au signal de l'enseignant,  Horloge : les élèves se passent le ballon de voisin en voisin afin de faire faire au ballon le plus de tour d'horloge possible. A chaque tour effectué le compteur (élève ou adulte) annonce « l'heure ». Si un élève fait tomber le ballon, il va le récupérer, se replace dans son cerceau pour le transmettre à son voisin.  « Déménageurs » : sous forme de relais, les élèves vont chercher à tour de rôle un objet dans la caisse</p>

	<p>pour aller la déposer dans la caisse « trésor » de l'équipe, puis vont s'asseoir dans la zone d'arrivée. Quand tous les coureurs sont assis dans la zone d'arrivée, l'enseignant stoppe l'horloge. Le compteur annonce le nombre de tours d'horloge complets.</p> <p>Puis on inverse les rôles. L'équipe qui a effectué le plus grand nombre de tours d'horloge a gagné. On veillera à ce que les 2 équipes présentent un même nombre de relais.</p> <p>Pour pouvoir comparer les 2 scores, on peut traduire le nombre de tours d'horloge par des pièces de jeu d'emboîtement. On comparera ainsi les tailles des emboîtements.</p> <p>Niveau 1 : les cerceaux sont collés les uns aux autres et les passes se font de la main à la main. Pour les déménageurs, la distance entre la ligne de départ et la caisse est réduite à 3 ou 4 m. La caisse est toujours visible des coureurs.</p> <p>Niveau 2 et 3 : on peut éloigner les cerceaux pour obtenir des passes avec lancer et réception du ballon.</p>
<b>BUT</b>	<p>Pour les joueurs de l'horloge : faire un maximum de tours en se passant le ballon. Pour les coureurs : aller chercher un objet et le rapporter le plus vite possible dans la caisse de son équipe.</p>
<b>CONSIGNES</b>	<p>Horloge : faites passer le ballon le plus vite possible à votre voisin Déménageurs : allez chercher un trésor dans la caisse pour le ramener dans votre coffre puis asseyez-vous dans la zone des « chercheurs de trésors » (zone d'arrivée)</p>
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille et type de balles</li> <li>• Augmenter/ diminuer la distance entre les cerceaux</li> <li>• Nombre, taille et type de trésors</li> <li>• Augmenter/ diminuer la distance entre la ligne de départ et la caisse des objets à aller chercher.</li> </ul>

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>L'attaque des tours</b>

<b>OBJECTIF</b>	<p><b>Actions motrices</b> : tirer au pied dans le ballon pour faire tomber les quilles.</p> <p><b>Attitudes</b> : Apprendre le partage des espaces ou des objets, respecter les signaux</p>
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Matériel</b> : 1 ballon pour 2 joueurs ; une douzaine de quilles ; coupelles</p>  <p>2 équipes s'opposent. Tous les joueurs de l'équipe A sont alignés devant les quilles avec un ballon au pied. Au signal de l'enseignant, les joueurs de l'équipe A tirent sur les quilles. L'enseignant compte avec les</p>

	<p>élèves le nombre de « tours détruites » puis repositionnent les quilles.  Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe B vont récupérer un ballon et se positionne devant leur ligne pour attendre le signal de l'enseignant.</p> <p>Lorsque les 2 équipes ont tiré, on compare les scores pour désigner l'équipe qui a gagné la manche.</p> <p>Niveau 1 : distance entre les joueurs et les quilles : 1 à 2 m  Niveau 2 : distance entre les joueurs et les quilles : 2 à 3 m  Niveau 3 : distance entre les joueurs et les quilles : 4 à 5 m</p>
<b>CONSIGNES</b>	Tirez dans le ballon pour faire tomber une ou plusieurs quilles
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille et type de balles, des cibles</li> <li>• Augmenter/ diminuer la distance avec les quilles</li> </ul>

<b>CYCLE 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
<b>OBJECTIFS</b>	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>Les clés du trésor</b>

<b>OBJECTIF</b>	<p><b>Actions motrices</b> : tirer sans se mettre sous le panier.</p> <p><b>Attitudes</b> : Apprendre le partage des espaces ou des objets</p>
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Matériel</b> : 2 paniers de babybasket de 1m à 1m 50 ; 1 ballon par élève, 3 caisses ; pièces de jeux d'emboîtement symbolisant les trésors, coupelles</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Chacune des 2 équipes dispose d'un panier. Tous les joueurs sont des pirates. Ils doivent récupérer des pièces du trésor gardé par l'enseignant, pour cela, ils doivent marquer un point et les ramener dans leur</p>

	<p>réserve. Pour gagner, il faut ramener plus de pièces que l'autre équipe. Mais pour pouvoir prendre une pièce du trésor gardé par l'enseignant, ils doivent marquer 1 panier. Le jeu s'arrête lors que toutes les pièces du trésor ont été récupérées. On compare alors les butins.</p> <p>Niveau 1 : pas de contrainte de distance de tir  Niveau 2 et 3 : attention aux crocodiles. Avec des coupelles ou une corde, on signifie une mare aux crocodiles. « Ne mettez pas les pieds dans la marre sinon le crocodile vous croque les pieds. »</p>
<b>CONSIGNES</b>	Ouvre le coffre en marquant un panier puis viens récupérer une pièce du trésor.
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille de la mare</li> <li>• Hauteur du panier</li> <li>• Nature du ballon : baudruche, mousse, mini-basket</li> </ul>

